

Presentación de la asignatura  
**Metodologías Ágiles de Desarrollo de  
Software**

**Mg. Jorge Alfredo Guevara Jiménez**





# Introducción de la asignatura

- La asignatura corresponde al área de estudios de especialidad electiva, es de naturaleza teórico-práctica. Tiene como propósito desarrollar en el estudiante la capacidad de emplear una metodología ágil en la construcción de software considerando sus beneficios y riesgos asociados a esta.
- La asignatura contiene: Modelos y procesos de desarrollo. Metodologías tradicionales vs metodologías ágiles. Gestión dinámica y ágil. Programación extrema. Scrum. Pruebas y evaluación del desarrollo ágil.





## Resultado de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de aplicar los valores y principios de las metodologías ágiles de desarrollo de software, empleando tecnologías y herramientas que den un adecuado soporte para los distintos métodos y técnicas ágiles, de acuerdo con las necesidades y expectativas del negocio hacia el que está dirigido y poniendo énfasis en la fase de planificación de un proyecto de desarrollo de software.





# Organización de los aprendizajes

Unidad I	Unidad II	Unidad III	Unidad IV
Introducción al Desarrollo Ágil de Software	Planificación Ágil	Metodología Ágil SCRUM	Metodología Ágil XP



# Unidad I: Introducción al Desarrollo Ágil de Software

## Resultado de aprendizaje:

- Al finalizar la primera unidad, el estudiante será capaz de aplicar valores y principios ágiles para la ejecución de un proyecto de desarrollo de software, basado en el manifiesto ágil, logrando un producto de calidad que satisfaga las necesidades de las organizaciones.

## ▪ Contenidos:

1. • Naturaleza de desarrollo de software.
2. • Manifiesto ágil: valores y principios ágiles.

## Actividad:

- Analiza un caso de estudio y aplica el enfoque ágil versus el enfoque tradicional de desarrollo de software





# Unidad II: Planificación ágil

## Resultado de aprendizaje:

- Al finalizar la segunda unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas y estrategias para una buena definición de requerimientos, mejorando el entendimiento de las necesidades del usuario final.

## ▪ Contenidos:

1. Introducción a la planificación ágil.
2. Niveles de planeamiento ágil.
3. Concepto de Minimum Marketable Feature

## Actividad:

- Analiza un caso de estudio y aplica historias de usuario para la definición de requerimientos





# Unidad III: Metodología Ágil SCRUM

## Resultado de aprendizaje:

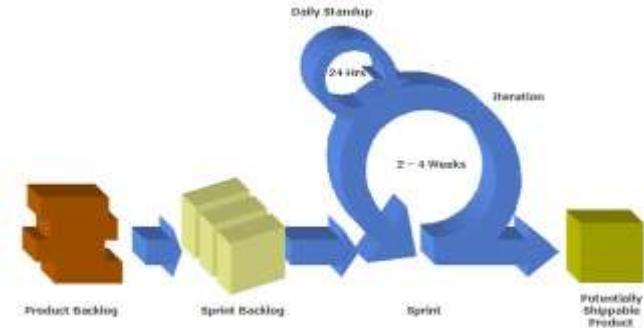
- Al finalizar la tercera unidad, el estudiante será capaz de aplicar los principios, aspectos y procesos de la metodología SCRUM a proyectos de desarrollo de software para optimizar las actividades en el proceso de gestión del proyecto

## ■ Contenidos:

1. ¿Qué es Scrum?
2. Breve historia de Scrum.
3. Razones para utilizar Scrum.

## Actividad:

- Elabora un plan de proyecto usando SCRUM aplicado a un caso de estudio.





# Unidad IV: Metodología Ágil XP

## Resultado de aprendizaje:

- Al finalizar la cuarta unidad, el estudiante será capaz de aplicar los principios, aspectos y procesos de la metodología XP a proyectos de desarrollo de software, para optimizar las actividades en el proceso de ingeniería del proyecto.

## ▪ Contenidos:

1. Programación extrema (XP).
2. Breve historia de XP.
3. Razones para utilizar XP.

## Actividad:

- Analiza los principios de XP y aplica al caso de estudio.







- Video clases
- Enlaces de videos
- Foros de consulta
- Biblioteca virtual





# Recomendaciones finales

- En las sesiones virtuales de cada semana, guiaré tu aprendizaje, orientaré el desarrollo de actividades y atenderé tus dudas e inquietudes.
- Con estas indicaciones, estamos listos para iniciar nuestra asignatura.



# Bienvenido a la asignatura de **Metodologías Ágiles de Desarrollo de Software**



[ucontinental.edu.pe](http://ucontinental.edu.pe)